Volume 7 Issue 3 (2023) Pages 3291-3300
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh *Game Mobile* terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak

Putu Yuni Retmayanti[1]✉, I Made Gede Anadhi[1], Ida Bagus Komang Sindu Putra[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia[(1)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

Abstrak
Kemajuan teknologi akses untuk membuka *game* menjadi lebih mudah terutama *game mobile*, dengan adanya *game mobile* akses *game* lebih mudah dan menyebabkan kebanyakan anak-anak sering berkata-kata kasar seperti saat mereka bermain *game*. Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu menganalisis bagaimana pengaruh positif dan negatif *dari game mobile* untuk kepribadian sosial di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada 20 responden, dengan teknik pengumpulan data observasi, kuesioner dan wawancara, dengan instrumen penelitian menggunakan *handphone* sebagai dokumentasi dan merekam. Pada Teknik analisis data menggunakan rubik penilaian akan dihitung rata-rata dari setiap indikator sebagai satu angka yang mewakili keseluruhan data set. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh baik dari bermain *game mobile* kepada kepribadian sosial meliputi beberapa hal yaitu : kerja sama/ *teamwork* dan rasa belas kasihan (simpati). Pengaruh negatif dari *game mobile* kepada kepribadian sosial yaitu Mengumpat, pembangkang, berkelahi, dan juga mengganggu peserta didik lain. Dampak negatif lebih dominan jika dibandingkan dampak positif. Dengan adanya penelitian pembaca dapat mengetahui dampak baik dan buruk dari *game mobile.*
Kata Kunci: *anak usia dini; game mobile; kepribadian sosial*

Abstract
The advancement of technology, access to open games has become easier, especially mobile games, with the existence of mobile games, game access is easier and causes most children to often speak harsh words like when they play games. The purpose of this study was to analyze how the positive and negative influences of mobile games for social personality in kindergarten. This research uses descriptive quantitative research methods with a case study research design. This study was conducted with 20 respondents, with observational data collection techniques, questionnaires and interviews, with research instruments using mobile phones as documentation and recording. In the data analysis technique using Rubik, the assessment will be calculated the average of each indicator as one number that represents the entire data set. The results showed that the good influence of playing mobile games on social personality includes several things, namely: cooperation / teamwork and compassion (sympathy). The negative influence of mobile games on social personalities is swearing, dissidents, fighting, and also disturbing other students. Negative impacts are more dominant when compared to positive impacts. With research, readers can find out the good and bad effects of mobile games.
Keywords: *early childhood; mobile games; social personality*

Copyright (c) 2023 Putu Yuni Retmayanti, et al.

✉ Corresponding author : Putu Yuni Retmayanti
Email Address : yuniretmayantii24@gmail.com (Bali, Indonesia)
Received 11 March 2023, Accepted 17 June 2023, Published 17 June 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat (Prawiradilaga, 2013). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014). Pemakaian *handphone* yang berlebihan dan berkelanjutan tentunya akan menimbulkan dampak buruk terhadap perilaku kehidupan keseharian anak. Anak-anak yang sering bahkan selalu memakai *handphone* membuat mereka menjadi ketergantungan. Sehingga hal tersebut menjadi kegiatan yang harus dilakukan setiap hari. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Putri, 2021). Aktivitas ini sangat mudah ditemukan di lingkungan masyarakat, kebanyakan anak lebih suka bermain *handphone* dibandingkan belajar ataupun bersosial di area/lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut seharusnya mendapat perhatian khusus oleh orang tua atau pihak yang mengerti akan pentingnya pengawasan terhadap penggunaan *handphone*. Terlebih kebanyakan anak-anak masih berada pada tingkat anak usia dini. Usia dini merupakan masa yang belum stabil, dengan rasa penasaran yang tinggi, sehingga akan memberikan pengaruh kepada sifat ataupun perkembangan anak. *Handphone* sangat memanjakan anak-anak dengan berbagai aplikasi *game* yang dimiliki dan sangat mudah diakses.

Game merupakan sebuah permainan yang berlandaskan teknologi elektronik, yang dirancang semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan jamannya agar *player*nya mendapat kepuasan batin (Barros, 2018). Berbagai gadget baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan (Henry, 2010). Bermain *game* adalah kegiatan yang banyak dilakukan di masyarakat, mulai dari remaja, dewasa maupun anak-anak. Bermain *game* adalah kegiatan yang sangat diminati oleh masyarakat. (Wong, 2000) menyatakan bahwa bermain merupakan bagian dari kemampuan fisik, emosional, pengetahuan dan juga bersosial, bermain merupakan kegiatan yang bagus sebagai sarana pembelajaran, dikarenakan dengan bermain *player*nya bisa melatih *skill* komunikasi, beradaptasi dengan lingkungan, di mana tujuan utama bermain adalah mendapat kesenangan entah dalam permainan tersebut menang ataupun kalah. (Ulya, 2021) Bermain *game* bukan hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga meningkatkan kecerdasan, fantasi anak-anak dan keinginan untuk menang dalam permainan, tetapi di sisi lain jika terlalu jauh permainan juga dapat berdampak negatif termasuk penurunan nilai saat belajar disekolah (Putra, 2017). Dampak positif dan negatif sangat perlu diperhatikan mengingat usia PAUD sangat identik dengan kegiatan bermain.

Umur anak pada tingkat AUD (Anak Usia Dini) dapat dikatakan sebagai masa emas. Pada masa ini perkembangan otak anak begitu cepat dalam menangkap stimulus yang didapatkan. Tentunya dengan stimulasi yang tepat dapat memaksimalkan tumbuh kembang yang baik (Priyatno, 2014). Usia dini merupakan masa di mana anak senang bermain (Dora Irsa, 2015). Segala hal yang dilakukan oleh anak-anak pada hakikatnya adalah kegiatan yang menyenangkan. Pada era saat ini dengan akses *handphone* yang sudah bisa dengan mudah diperoleh anak usia dini *game online* dengan pilihan *game mobile* merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Permainan yang paling disukai dan menjadi pilihan utama dalam bermain bagi AUD. Anak yang berlebihan atau senang bermain *game mobile* akan mengurangi kegiatan baik (positif) yaitu bersosialisasi terhadap lingkungan sekitarnya, dikarenakan *game mobile* dapat membuat anak-anak enggan melakukan aktivitas dengan lingkungan sosial mereka (Ariantoro, 2016). *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan (Widyastuti Febriana, 2012). Salah satu sisi negatif dari bermain *game*, anak enggan belajar dan sering memanfaatkan waktu kosong untuk bermain, anak akan sembunyi-sembunyi bermain sewaktu masih jam belajar, hilangnya peluang anak dalam membantu orang tua di rumah, jatah untuk jajan atau pembayaran SPP dapat disalah gunakan, sering lalai dan pola makan tidak teratur, mengalami gangguan emosional, bahkan anak bakal sering membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka (Yendrizal, 2018).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

Kemampuan bersosial seharusnya menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak sehingga ketika dewasa anak akan memiliki kepribadian yang mampu menjalin pertemanan, melatih komunikasi, dan *teamwok* dalam lingkungan ataupun kelompok.

Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Menurut (Azies, 2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial (Chatib, 2012). Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat.

Kepribadian merupakan segala bentuk *habit* individu yang terkumpul di individu tersebut dapat dimanfaatkan dalam bersosialisasi dan juga beradaptasi dengan situasi yang dihadapi di lingkungannya, sehingga hal tersebut akan menjadi kepribadian dalam kehidupan seseorang (Saefullah, 2012). Menurut Allport, kepribadian didefinisikan sebagai organisasi dinamis dari sistem psikofisik individu yang menentukan penyesuaian dirinya terhadap lingkungan. Kepribadian sosial pada anak-anak akan membutuhkan tahapan dan waktu yang begitu panjang. Jika anak memiliki kepribadian yang kuat dan bersikap yang tegas, anak tersebut akan susah terjerumus ke arah-arah negatif yang datang dari luar, selain itu anak akan bertanggungjawab atas ucapan dan hal-hal yang diperbuatnya. Kepribadian sosial merupakan bagaimana cara seorang individu bersosialisasi dengan individu lainnya. Kepribadian sosial bisa terbentuk dari lingkungannya. Kepribadian sosial seorang individu memiliki khas yang unik antara satu individu dengan individu lainnya. Pada usia dini sangat tepat untuk mengajarkan dan mengenalkan segala aktivitas yang akan mendukung terbentuknya kepribadian sosial dengan baik (Supeno, 2010).

Berdasarkan hasil observasi di TK Taman Kurnia Denpasar, menunjukkan bahwa ada beberapa peserta didik yang sering mengumpat untuk menunjukkan emosi mereka dengan cara memukul ataupun menendang barang-barang yang ada di area sekitar mereka. Beberapa kali pengamatan yang peneliti lakukan penyebab dilakukannya hal tersebut adalah kebiasaan yang anak dapatkan pada saat bermain *game mobile*. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh dan mendalam dengan mengidentifikasi bagaimana dampak positif dan negatif dari bermain *game mobile* kepada kepribadian sosial anak usia dini di TK Taman Kurnia Denpasar. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, kebaharuan dalam penelitian dilakukan dengan desain penelitian studi kasus. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena dengan ditemukan dampak positif dan negatif dari permainan *game mobile* diharapkan menjadi cermin bagi orang tua dan pendidik AUD dalam memberikan pendampingan pada anak ketika akses *handphone* saat ini diperoleh dengan mudah oleh anak yang memungkinkan akan menjadi bumerang bagi aspek kepribadian sosial anak.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian studi kasus (*case study*) adalah salah satu bentuk penelitian kualitatif yang berbasis pada pemahaman dan perilaku manusia berdasarkan pada opini manusia (Polit & Beck, 2017). Dalam mengukur pengaruh kepribadian sosial anak, peneliti memberikan kuesioner kepada Guru yang terdiri dari 6 pertanyaan, guru dan peneliti menganalisa peserta didik. Setelah itu akan dihitung *mean* dari setiap pertanyaan, dan nilai tertinggi dari *mean* adalah 5. Dalam penelitian ini peneliti memilih 20 responden sebagai sampel penelitian yang terdiri dari anak usia dini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner dan observasi dengan instrumen penelitian menggunakan *handphone* sebagai dokumentasi dan merekam. Informan dalam penelitian ini yaitu 2 guru yang mengajar di TK Taman Kurnia

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

Denpasar. Teknik analisis data hasil observasi dengan rubik penilaian akan dihitung rata-rata dari setiap indikator sebagai satu angka yang mewakili keseluruhan data set. Pada penilaian hasil rata-rata tersebut jika nilai rata-rata 4-5 (Sangat sering), 3-4 (Sering), 2-3 (Jarang), 1-2 (Cukup Jarang), 0-1 (Sangat Jarang) (Kurniasari, 2019). Kemudian data tersebut sebagai acuan dalam pemaparan mengenai pengaruh dari *game mobile* terhadap kepribadian sosial anak. Dan data tersebut didukung dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, setelah itu penarikan kesimpulan.

Dalam mengukur pengaruh kepribadian sosial anak di TK Taman Kurnia Denpasar, peneliti memberikan kuesioner kepada Guru yang terdiri dari 6 pertanyaan, guru menganalisa 20 peserta didik. Setelah dihitung *mean* dari setiap pertanyaan, dan nilai tertinggi dari *mean* adalah 5.

Hasil dan Pembahasan

Kepribadian sosial adalah sifat-sifat individu yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial. Kepribadian sosial dapat terbentuk dari interaksi sosial individu dengan lingkungannya (Suryabrata, 2002). Kepribadian sosial seseorang pastinya mempunyai keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan individu lainnya. Dimanah dampak bermain *game mobile* merupakan salah satu faktor penyebab terbentuknya kepribadian sosial anak di TK Taman Kurnia Denpasar yang sering bermain *game mobile*, Hal tersebut didasari hasil wawancara seorang guru di TK Taman Kurnia Denpasar yang menyatakan bahwa, Ada beberapa anak yang suka bermain *game mobile*.

Tabel 1. Hasil Kuesioner 20 Anak Yang Suka Bermain *Game*

No	Pernyataan	Total	*Mean*	Nilai
1	Anak sering berkata-kata kasar kepada temannya	85	4.25	SS
2	Anak tidak memperhatikan penjelasan dari guru	87	4.35	SS
3	Anak sering bertengkar dengan temannya	86	4.3	SS
4	Anak sering mengganggu temannya saat pembelajaran	87	4.35	SS
5	Anak aktif saat mengerjakan tugas kelompok	87	4.35	SS
6	Anak sering membantu temannya	88	4.4	SS

Pada tabel 1, dapat dilihat jika pada indikator pertama yaitu sering berkata kasar mendapatkan nilai total 85 dengan *mean* 4.25 yang menunjukkan bahwa anak-anak sering berkata kasar. Kemudian pada indikator kedua yaitu tidak memperhatikan penjelasan dari guru mendapatkan nilai total 87 dengan *mean* 4.35 yang menunjukkan bahwa anak sering tidak memperhatikan guru. Kemudian pada indikator ketiga yaitu sering bertengkar mendapatkan nilai total 86 dengan *mean* 4.3 yang menunjukkan bahwa anak sering bertengkar dengan teman di kelasnya. Kemudian pada indikator keempat yaitu sering mengganggu temannya mendapatkan nilai total 87 dengan *mean* 4.35 yang menunjukkan bahwa anak sering mengganggu teman di kelasnya. Kemudian pada indikator kelima yaitu aktif dalam kerja kelompok mendapatkan nilai total 87 dengan *mean* 4.35 yang menunjukkan bahwa anak aktif dalam kerja kelompok. Kemudian pada indikator terakhir yaitu sering membantu mendapatkan nilai total 88 dengan *mean* 4.4 yang menunjukkan bahwa anak memiliki rasa empati yang tinggi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menganalisis mengenai bagaimana pengaruh positif dan negatif dari bermain *game mobile* terhadap kepribadian sosial anak, yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

Pengaruh positif *game mobile* terhadap kepribadian sosial AUD

Melatih kerja sama

Kerja sama merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan bersama antara individu dengan individu maupun kelompok untuk mencapai suatu tujuan yang telah disepakati

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

bersama (Yeti Syukriyati, 2010), begitu juga dalam sebuah *game*, dalam sebuah *game* yang memerlukan kerja sama tim, tentunya setiap *player* akan bekerja sama satu dengan yang lainnya agar dapat memenangkan permainan. Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 5 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 87 dengan *mean* 4.35, menunjukkan bahwa Anak di TK Taman Kurnia Denpasar aktif dalam mengikuti kegiatan kerja kelompok, di mana dalam kegiatan kelompok tersebut membutuhkan kerja sama antara rekan kelompok. Hal ini didukung berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap 20 anak di TK Taman Kurnia Denpasar, Di saat mereka di sekolah dan diberikan tugas untuk menyelesaikan permainan *puzzle*, mereka mempunyai *skill* bekerja sama yang baik, untuk memenangkan permainan *puzzle* yang telah diberikan (Observasi 27 Maret 2023). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara pada anak yang menerangkan bahwa "Saya suka membantu teman saya ini menyelesaikan *puzzle* karena saya sudah terbiasa saling bantu di *game free fire*" (Wawancara, 27 Maret 2023). Kepribadian sosial pada anak dapat dapat dipengaruhi karena adanya *game mobile*. Hal tersebut juga ditemukan pada penelitian dari (Fauzi, 2019) yang menemukan bahwa pengaruh *game* dapat meningkatkan kerja sama, karena dalam *game* perlu kerja sama antara *player* dengan *player* yang lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. (Susanto & Waluyati, 2022) menemukan bahwa anak-anak dapat melatih kerja sama saat bermain *game*, dalam mencapai tujuan dalam sebuah permainan dalam menjaga kekompakan supaya tidak dilawan oleh kelompok pihak lawanya. Dalam penelitian (Zahratul Qalbi, 2022) juga menemukan bahwa bermain *game* dapat melatih kerja sama pada anak karena terbiasa di dalam *game* untuk bekerja sama.

Ketika bermain *game mobile* anak akan terbiasa untuk melatih kerja sama rekan timnya, ketika anak-anak menemui permasalahan maka mereka akan saling berdiskusi satu sama lain, dan saling membantu untuk menyelesaikan permasalahan yang tim mereka hadapi untuk mencapai tujuan yang telah mereka sepakati. Sehingga dapat peneliti simpulkan saat anak terbiasa saling membantu dan tolong menolong dalam sebuah tim kerja sama di sebuah permainan (*game*), maka hal tersebut dapat menjadi kebiasaan yang bagus dalam kehidupannya dan tentunya dilakukan secara berkesinambungan kehidupannya (Zahratul Qalbi, 2022). Melalui aktivitas *game*, anak mampu mengembangkan minat bakat yang dimilikinya sendiri dan berguna bagi orang lain, sebaliknya kegiatan *game online* yang terlalu sering dimainkan akan menghambat perkembangan sosial pada anak (Nurmalitasari, 2015).

Simpati

Simpati, adalah *skill* seorang individu dalam merasakan apa yang dirasakan orang lain, sehingga dia dapat merasakan bagaimana di posisi individu lain, sehingga dia dapat mengerti individu lainnya. Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 6 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 88 dengan *mean* 4.4, menunjukkan bahwa rasa simpati dengan cara tolong menolong kepada teman sekelasnya. Hal ini merupakan pengaruh kepribadian sosial yang baik dari adanya *game online*. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara peneliti dengan anak yang menerangkan bahwa "Saya di *game free fire* biasa membantu teman saya yang kena tembak, dan biasanya kita saling berbagi *medkit*" (Wawancara, 26 Maret 2023). Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara peneliti dengan guru TK Taman Kurnia Denpasar mengungkapkan bahwa: Memang benar adanya anak-anak ini sering membantu teman-temannya, misalkan ketika tidak ada yang tidak membawa bekal, mereka selalu membantu dan berbagi, Jika dari pandangan Ibu memang anak-anak ini memiliki rasa simpati yang bagus seperti saling tolong menolong (Wawancara 26 Maret 2023).

Berdasarkan observasi peneliti saat anak-anak yang menjadi sampel penelitian ini saat berada di sekolah sering menolong temannya ketika sedang mengalami kesusahan ataupun saat temannya membutuhkan bantuan (Observasi 26 Maret 2023). Pengaruh *game online* dapat menumbuhkan rasa empati pada anak, ketika anak sering bermain *game online* akan menyebabkan semakin tingginya rasa empati yang dia miliki. Hal ini juga ditemukan pada penelitian (Zahratul Qalbi, 2022) yang menrangkan bahwa *game online* dapat meningkatkan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

empati pada anak-anak. Ketika anak memiliki rasa simpati hal tersebut menunjukkan bahwa kepribadian sosial anak tersebut dalam proses menumbuhkan sikap sosialnya dengan saling tolong menolong antara setiap individu, rasa simpati kepada orang di sekitar mereka, biasanya anak-anak dapat menjadi seorang karakter yang dia mainkan dalam *game mobile*. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Alanov bahwa pemain dapat menciptakan karakter sesuai dengan yang diinginkannya, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang diciptakan (Haqq, 2016). Dengan hal tersebut akan muncul rasa belas kasihan (simpati) kepada temannya yang mengalami kesulitan dan menolong temannya yang memerlukan bantuan dan anak juga dapat memahami bagaimana perasaan seseorang, dengan cara memosisikan dirinya di posisi orang tersebut, sehingga anak dapat memiliki rasa belas kasihan.

Pengaruh buruk dari *game mobile* terhadap kepribadian sosial AUD

Berkata-kata kasar

Ucapan ataupun umpatan yang sering ditunjukkan seseorang saat individu ingin melampiaskan perasaannya terhadap suatu hal. Hal tersebut tentunya akan menjadi *habit* yang buruk bagi individu yang sering melakukannya, di mana hal ini merupakan kepribadian sosial yang buruk. Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 1 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 85 dengan *mean* 4.25, menunjukkan bahwa Anak di TK Taman Kurnia Denpasar sering mengucapkan kata-kata kasar, di mana hal ini merupakan kepribadian sosial yang buruk. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan guru di TK Taman Kurnia Denpasar menyatakan bahwa "Memang benar adanya, sering ibu mendengar anak-anak ini sering mengumpat yang ditunjukan kepada teman sekelasnya, ibu sudah mengingatkan bahwa hal tersebut merupakan hal yang buruk dan melarang mengulanginya kembali" (Wawancara 26 Maret 2023). Berlandaskan uraian tersebut bahwa memang benar ada beberapa anak di kelas yang sering berkata-kata kasar, dan Ibu guru mereka pun sudah memberikan arahan bahwa hal tersebut tidak baik dan tidak boleh dijadikan kebiasaan. Hal ini merupakan dampak dari bermain *game mobile*, anak akan sering berkata-kata kasar mengikuti dengan apa yang mereka dengan di dalam *game*. Hal tersebut juga ditemukan pada penelitian (Zahratul Qalbi, 2022) yang menyebutkan bahwa anak-anak menjadi sering berkata kasar karena sudah terbiasa berkata kasar pada saat bermain *game*. Dalam penelitian (Paremeswara & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa pada saat anak bermain *game* mempengaruhi emosi yang membuat uotputnya menjadi sering berkata kasar. Penelitian dari (Santi et al., 2021) juga menjelaskan bahwa akibat dari kecanduan bermain *game* adalah anak akan terbiasa berbicara kasar. Kata-kata kasar tersebut didapatkan dari *game*, pada penelitian (Hafifah et al., 2022) menemukan bahwa pada saat anak bermain *game*, anak dapat menemukan bahasa kedua mereka yang mereka adopsi dari *game* tersebut, salah satunya adalah kata-kata kasar. Hal tersebut selaras dengan penelitian dari (Safitri, 2017) bahwa permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian dari Gunawan yang berkesimpulan bahwa berkata-kata kasar ataupun kotor merupakan hal yang tidak baik berkata-kata kasar ataupun mengumpat merupakan saat anak (individu) mengungkapkan perkataan yang tidak senonoh atau yang memiliki aspek *judge* (penghinaan) terhadap individu lain dalam *game mobile*. Dampak yang dapat ditimbulkan atas umpatan sebenarnya memiliki *impact* yang cukup besar bagi perkembangan kepribadian sosial seseorang, untuk orang yang mengungkapkan ataupun individu yang ditujukan dari ungkapan tang dia tunjukkan (Gunawan, 2016). *Game mobile* dapat memberikan pengaruh buruk kepada kepribadian sosial anak, seperti halnya mengumpat (berkata-kata kasar), Hal tersebut karena *game mobile* memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan kepribadian sosial anak, yaitu mengumpat (berkata kasar) kepada orang lain, dikarenakan dalam bermain *game mobile* mereka terbiasa mengucapkan kata-kata kasar/kotor, jika hal ini dibiarkan hal tersebut menjadi kebiasaan kepada anak, hendaknya orangtua/guru di rumah senantiasa

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

memperhatikan dan memberikan bimbingan supaya dapat meminimalisir hal-hal yang kurang baik yang mereka temui saat bermain *game mobile* (Zahratul Qalbi, 2022).

Pembangkang

Yang kedua adalah pembangkang, bermain *game online* bisa membuat anak menjadi pembangkang, membangkang merupakan kepribadian sosial yang buruk, di mana hal ini bisa timbul dikarenakan kebiasaan. *Game online* juga dapat membuat anak ketagihan karena mereka merasa senang setiap kali bermain dan terus bermain (Rahyuni, 2021). Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 2 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 87 dengan *mean* 4.35, menunjukkan bahwa anak-anak di TK Taman Kurnia Denpasar sering membangkang dalam konteks tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menerangkan bahwa "Saya lebih suka bermain *game* dibandingkan belajar". Wawancara dengan guru pendidik menerangkan bahwa "Ketika Ibu memberikan materi di depan kelas anak-anak ini sering menghiraukan penjelasan Ibu, mereka saat ibu menjelaskan materi mereka membicarakan mengenai *game mobile* yang sering mereka mainkan, keberadaan *game mobile* memang bisa menjadikan anak sering menghiraukan lingkungan sekitarnya, misalkan ketika waktu pembelajaran sekolah, seharusnya mereka menjelaskan penjelasan dari Ibu saat pembelajaran berlangsung (Wawancara 26 Maret 2023)".

Pada penelitian terdahulu (Janttaka & Juniarta, 2020) menemukan bahwa pada saat anak bermain *game* dapat membuat anak jarang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, yang membuat anak lebih mementingkan *game* dari pada lingkungannya. Seorang anak yang sudah terbiasa bermain *game mobile* dapat memberi gangguan di kepribadian sosial anak, salah satu contohnya merupakan tidak menghiraukan lingkungan sekitar dia. Hal seperti itulah yang lebih mendorong si anak untuk terus tergiur untuk bermain *game online* ketimbang belajar (Pitaloka, 2013). Salah satu contohnya ketika pembelajaran dilaksanakan di sekolah peserta didik tidak menghiraukan/mengabaikan, peserta didik lebih senang membicarakan mengenai *game mobile* yang mereka mainkan di rumah. Dapat peneliti simpulkan peserta didik yang sering bermain *game* bisa memunculkan pengaruh kepribadian sosial yang buruk yaitu salah satunya menghiraukan lingkungan sekitar, mereka selalu terfokus kepada *game mobile* yang sering mereka mainkan.

Sering Bertengkar

Bertengkar pada anak-anak sering terjadi walaupun hanya dikarenakan hal-hal sepele, hal ini merupakan kepribadian sosial yang buruk yang terjadi pada anak di TK Taman Kurnia Denpasar. Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 3 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 86 dengan *mean* 4.3, menunjukkan bahwa Anak di TK Taman Kurnia Denpasar sering bertengkar, biasanya pertengkaran terjadi dikarenakan ada teman yang jahil dan kemudian menimbulkan kekesalan dan sampailah terjadi perkelahian. Berdasarkan hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa : Ketika berada di sekolah anak-anak ini sering berkelahi, dan setelah Ibu tanya mereka mengatakan bahwa mereka sengaja diganggu oleh temannya yang akhirnya membuat kesal dan ujungnya berkelahi (Wawancara 26 Maret 2023). Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Zahratul Qalbi, 2022) Permainan *game online* merupakan salah satu penyebab yang membuat anak terbiasa bersikap berselisih atau bertengkar. Berdasarkan uraian terbut menerangkan bahwa anak-anak di TK Taman Kurnia Denpasar memang terkadang sering bertengkar dengan temannya saat pembelajaran di kelas, saat ada yang dibuat kesal sama temannya. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menerangkan bahwa "Saya bertengkar dengan teman saya ketika saya kalah bermain karena temen saya" Hal ini merupakan salah satu kepribadian sosial yang buruk yang diakibatkan karena *game mobile*, dikarenakan pada saat bermain *game* sudah terbiasa bertengkar/berselisih dengan teman di dalam *gamenya*. Sehingga hal ini akan terbawa dalam keseharian mereka, ketika anak-anak berada di situasi yang tidak sesuai mereka inginkan akan mudah bertengkar atau berselisih. Sesuai dengan penelitian (Sajidah, 2023)

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

yang menerangkan bahwa *game online* sangat mempengaruhi kepribadian sosial pada anak. *Game mobile* dapat membuat tidak konsistenannya tempramen pada seorang anak, yang menimbulkan pertengkaran. Menurut (Hardiyansyah Masya, 2016) dengan bermain *game* emosional pada anak menjadi tidak stabil yang memungkinkan anak akan sering bertengkar dengan temannya.

Suka Mengganggu

Berdasarkan tabel 3 pertanyaan ke 4 menunjukkan bahwa Total nilai yang didapatkan 87 dengan *mean* 4.35, menunjukkan bahwa di TK Taman Kurnia Denpasar banyak anak-anak yang sering mengganggu teman-temannya. Biasanya hal ini dapat terjadi saat anak tidak menyukai temannya, mereka berasumsi bahwa temannya itu aneh atau dapat dikatakan mereka menganggap berbeda dibandingkan dirinya sendiri. Salah satu faktor penyebab anak suka mengganggu temannya dikarenakan pada saat mereka bermain *game mobile* bersama, mereka sering jahil satu sama lain. Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama anak yang menerangkan bahwa "Pada saat saya bermain *free fire* bersama teman saya ini, kita sering lempar-lemparan bom". Hal tersebut terbawa keseharian mereka pada saat di sekolah, karena mereka sudah terbiasa melakukan itu di dalam *game.*

Pemaparan diatas didukung dengan hasil wawancara peneliti bersama Guru menyatakan bahwa : Menurut ibu pengaruh dari bermain *game online* itu, membuat anak terbiasa mengejek atau mengganggu temannya, yang mereka terapkan juga di kehidupan nyatanya, misalkan saat proses belajar mengajar di sekolah (Wawancara, 26 Maret 2023). Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa kepribadian sosial buruk anak yaitu sering mengganggu temannya di sekolah itu disebabkan karena membawa kebiasaan mereka saat bermain *game mobile*. Dalam pembelajaran disekolah biasanya dibatasi penggunaan *Handphone*, dikarenakan hal tersebut anak lebih suka mengganggu temannya dikarenakan tidak ada *game mobile*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari (Amanda, 2016) bahwa *game online* berpengaruh dalam perilaku agresif remaja di Samarinda, dari seberapa sering mereka bermain *game online* dan berapa lama mereka sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul sikap agresif dari kebiasaan mereka bermain *game online*. Menurut (Purnamasari, 2020) mengatakan bahwa perilaku nakal bersumber dari hasil belajar dari lingkungan yang dipandang sebagai respon terhadap stimulasi atau rangsangan eksternal maupun internal salah satunya pengaruh dari *Game Online*. Suatu hal pasti ada pengaruh negatif dan positif. Walaupun pada dasarnya kebanyakan pengaruh dari bermain *game* dominan lebih ke kepribadian sosial yang buruk, akan tetapi jika kita lihat dari sisi negatif dari *game mobile* tentunya menimbulkan permasalahan bagi anak tersebut. Dengan *game mobile* akan menimbulkan perilaku yang mengganggu orang lain, seperti suka mengejek dan mengatakan hal-hal yang kurang baik kepada rekannya, karena pada saat mereka menang saat bermain *game* mereka akan mengejek lawannya ataupun temannya, dikarenakan dalam permainan tersebut mereka merasa menjadi yang paling hebat.

Dalam penelitian ini peneliti hanya dapat menggali dari informasi mengenai pengaruh *game mobile* terhadap kepribadian sosial anak hanya dari perilaku peserta didik di sekolah. Untuk peneliti berikutnya yang akan membahas mengenai pengaruh *game mobile* terhadap kepribadian sosial dapat membandingkan dengan perilaku peserta didik pada saat diluar sekolah, agar dapat menghasilkan penelitian dari perspektif baru, dan dapat menjadi referensi baru bagi peneliti-peneliti seterusnya.

Simpulan

Pengaruh baik dari bermain *game mobile* kepada kepribadian sosial AUD TK Taman Kurnia Denpasar meliputi beberapa hal yaitu : kerja sama/*teamwork* dan rasa belas kasihan (simpati). Pengaruh negatif dari *game mobile* kepada kepribadian sosial AUD TK Taman Kurnia Denpasar yaitu: Mengumpat, pembangkang, berkelahi, dan juga mengganggu peserta

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

didik lain. Dikarenakan hal tersebut guru sebagai pendidik, seharusnya dapat mengarahkan anak ke arah yang baik, mengenai pengaruh dari bermain *game mobile*, Agar meminimalisir permasalahan sosial kepada anak. Guru bisa memberikan edukasi mengenai kepribadian yang baik, sehingga anak-anak terarah ke arah yang benar.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Kepada TK Taman Kurnia Denpasar, dan kepada Universitas Peneliti.

Daftar Pustaka

Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, *4*(3), 290–304.

Ariantoro. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Curere, 1(1)*, 46–47. https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/21

Azis, R. N. (2011) *Hubungan kecanduan Game Online dengan Self Esteem remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Barros. (2018). Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *3(1)*, 44–52. http://dx.doi.org/10.37438/jimp.v3i1.88

Chatib. (2012). *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi danKecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*. Kaifa.

Dora Irsa. (2015). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android. *Universitas Indo Global Mandiri*, *6(1)*, 7–14. http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/4

Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu*, 2(1), 61-66. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/Scedu/article/view/11793

Gunawan. (2016). Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya*, 1–11. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4466

Hafifah, S., Adawiyah, R. Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(1), 19–35. https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/jtbi/article/view/5333

Haqq. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. http://etheses.uin-malang.ac.id/3763

Hardiyansyah Masya. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/view/575

Henry. (2010). *erdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *04*(2). https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2683

Kurniasari. (2019). ampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 65–75. http://repository.radenintan.ac.id/7107

Nurmalitasari. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, *23(2)*, 103. https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/10567

Paremeswara, M. C., & Lestari, T. . (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122

DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.4552

Pitaloka. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Ardanareswari, 3(1),* 1–10. https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2453

Polit & Beck. (2017). *Nursing research: Generating and assessing evidence for nursing practice*. Wolters Kluwer Health.

Prawiradilaga. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*. Kencana Prenadema Group.

Priyatno. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014,* 41–47. https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2913

Purnamasari. (2020). Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering, 4(1),* 30–38. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/view/29079

Putra. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*. http://simki.unpkediri.ac.id/detail/12.1.01.01.0144

Putri. (2021). Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri. *Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri*. http://repository.unpkediri.ac.id/3056

Qalbi, Z. (2022). Dampak Bermain Game Onlineterhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Journal on Teacher Education*. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/10848

Rahyuni. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education, 1(2),* 65–70. https://journal.unibos.ac.id/jpe/article/view/657

Saefullah. (2012). *Psikologi perkembangan dan pendidikan*. CV. Pustaka Setia.

Safitri. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1(1),* 28–38. http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20

Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan, 29*(1), 9–13. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/penelitian/article/view/37857

Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 385–390.* https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576

Siregar, N. I., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM], 1(3), 261-276.* https://doi.org/10.29244/jskpm.1.3.261-276

Supeno. (2010). *Kriminalisasi Anak: Tawaran Ggagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Suryabrata. (2002). *Psikologi kepribadian*. PT Rajawali Pers.

Susanto, H., & Waluyati, I. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. *Edu Sociata : Jurnal Pendidikan Sosiologi, 5(2).* https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/998

Syukriyati, Y. (2010). Pentingnya Kerjasama Kelompok. *Psikologi Kelompok Yeti in Proses Dasar Dalam Kelompok, 7 Nopember*.

Ulya. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. *7(3)*, 1112–1119. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347

Widyastuti F. (2012). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. *https://eprints.uny.ac.id/8590*

Wong. (2000). The Importance of Play in Children's Development. *Early Childhood Education Journal, 28(4)*, 247–251.

Yendrizal. (2018). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Kesehatan Andalas, 7(2),* 228–232. http://repo.unand.ac.id/355/1/repositori.docx